Nr. 1—2 STYCZEŃ — LUTY 1932 ROK VI

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor **D. PRZEPIÓRKA**

Redakcja i Administracja: **Warszawa, Wierzbowa 8**, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 682-13.

Prenumerata kwart. **3 zł.** półrocz. **6 zł.** rocz. **12 zł.** zagr. **14 zł.**

Numer pojedyńczy **1 zł. 20 gr.** Konto Czekowe P. K. O. 16.551

Redakcja czynna w środy i soboty od godz. 7 do 10 wiecz.

Mecz Bogolubow — Spielmann

Od pamiętnego meczu Bogolubow—Euwe, nie mieliśmy tak emocjonującej imprezy. Był to szczęśliwy pomysł, gdyż zarówno Spielmann jak i Bogolubow, odznaczają się ostrym stylem gry; dlatego też w meczu tym mamy do zanotowania stosunkowo mały procent nierozegranych partji.

Ogólnie liczono się ze zwycięstwem rosyjskiego matadora; wyniki jego w ostatnich czasach wskazywały, że po Alechinie jest to bodajże najniebezpieczniejszy przeciwnik, podczas gdy Spielmann ostatnio nie miał znaczniejszych rezultatów. Ale obliczenia fachowców bardzo często, jak i przepowiednie meteorologiczne nie sprawdzają się ku ogólnej radości niewtajemniczonych.

Początkowo jednakże nic nie zapowiadało zwycięstwa Spielmanna Bogolubow wygrał dwie pierwsze partje z właściwą sobie energją, niedopuszczając wprost przeciwnika do głosu. W normalnych warunkach powinno mu to było zapewnić zwycięstwo. Trzecia partja zakończyła się pokojowo. Czwartą partję rozegrał Bogolubow lekkomyślnie, spóźniając się do gry, w rezultacie podstawił figurę i przegrał. Teraz przejmuje inicjatywę Spielmann: piąta partja to prawdziwy pokaz świetnie przemyślanego planu gry. Następna zakończyła się nierozegraną tylko

z powodu przeoczenia, gdyż Bogolubow za cenę piona otrzymał silny atak i uzyskał pozycję wygraną. W siódmej Bogolubow starał się obronić zaofiarowanego mu w sycylijskiej partji piona, wskutek tego otrzymał gorszą grę, musiał oddać hetmana za dwie wieże i ostatecznie przegrał. Ósma partja miała podobny przebieg, co szósta, tutaj też Bogolubow nie umiał zrealizować swej przewagi. Stan 4½—3½ dla Spielmanna. Dziewiąta partja zadecydowała o meczu, Spielmann w odpowiednim momencie ofiarował skoczka, wzamian za silny atak, który zapewnił mu zwycięstwo. Ostatnia gra była raczej formalnością, rozegraną jednakże przez Bogolubowa, w najlepszym stylu. Spielmann wygrał mecz w stosunku 5½ : 4½. (+4—3=3). Tak więc roztropny taktyk zwyciężył mistrza siły, kombinacji i strategji.

Na zakończenie warto przytoczyć uwagi Spielmanna o jego meczu z Bogolubowem, które są sprawiedliwym i rycerskim komentarzem. „Moje zwycięstwo nad niemieckim mistrzem zaskoczyło mnie równie, jak mego przeciwnika i cały szachowy świat; mówię to nie dlatego, ażebym chciał uchodzić za zbyt skromnego. Ale gdy się weźmie pod uwagę wyniki turniejowe Bogolubowa, jego wielką znajomość debjutów i niezwykłą świeżość stylu, to trzeba mu było przyznać większe szanse. Czemże więc można tłumaczyć wynik? Bogolubow przekombinował mnie w większości partji, ale niedocenił mojej uwagi i siły oporu. Ja, jako nastrojowiec zawodzę najczęściej, jeżeli źle rozpocznę grę, obecnie jednak wytrzymałem. Nie był to żaden przypadek. Grano bowiem tylko 6 godzin dziennie, było sporo dni wypoczynkowych, piękna pogoda i piękne góry, to wszystko co kocham i potrzebuję, aby utrzymać fizyczną i duchową świeżość. Bogolubow wyjątkowo tyko z należną starannością rozgrywał pozycje dla niego lepsze. Jednakże trzy jego zwycięskie partje były naprawdę świetne i biada mistrzowi, z którym Bogolubow chociażby raz podobnie wspaniałą koncepję rozegra, jak to miało miejsce na Semmeringu. Coprawda tylko w trzech partjach. Jestem zadowolony, że to ciężkie zadanie mam poza sobą. Zwycięstwo swoje uważam za noworoczny podarunek bogów".

PARTJA Nr. 563.

1. partja meczu

Gambit hetmański

Białe	Czarne
R. Spielmann	**E. D. Bogolubow**
1. d2—d4	Sg8—f6
2. c2—c4	e7—e6
3. Sg1—f3	d7—d5
4. Gc1—g5	Gf8—e7
5. Sb1—c3	0—0
6. Gg5×f6	—

Jak dotąd wszystko odbywa się według tradycyjnego schematu, dopiero ostatnie posunięcie jest rzadko używane. Zastosował je w nieco innej pozycji Marshall w partjach z Burnem i Marco,

Paryż 1900, grając 6. e3, b6 7. Gd3, Gb7 8. cXd, eXd, poczem 9. GXf6, GXf6, 10. h4! dało mu inicjatywę.

6. — Ge7Xf6
7. c4Xd5 e6Xd5
8. e2—e3 Sb8—c6!

Udaremnia plan białych, polegający na stworzeniu ataku na roszadę przez 9. Gd3 i 10. Hc2, gdyż na ten ruch nastąpi 9... Sb4 10. Gb1, c5! z przewagą w centrum.

9. Gf1—e2 Sc6—e7
10. 0—0 c7—c6
11. Hd1—b3 —

Kmoch proponuje tutaj zamiast posunięcia w partji 11. Hd2, co ma zapoczątkować atak na skrzydle hetmańskiem po uprzedniem przygotowaniu Wfc1 i Wab1, poczem dopiero należy grać b4. Jednakże wtedy G na f6 okaże się bardzo groźny, co wskazuje, że wymiana w 6. posunięciu nie była szczęśliwym pomysłem.

11. — Hd8—b6
12. Sc3—a4 —

Biały słusznie unika wymiany, gdyż po a7Xb6 pole c5 zostałoby opanowane przez przeciwnika i zaistniałaby możliwość forsowania centrum przez c6—c5.

12. — Hb6Xb3

Czarny upraszcza grę uważając dwa swoje gońce za wystarczające do uzyskania incjatywy.

13. a2Xb3 a7—a6
14. Sa4—c5 —

Po Sb6, Wb8 15. SXc8 traciły czarne gońca i dzięki różnokolorowym gońcom białe miałyby szanse na remis, pomimo słabszych pionów na skrzydle hetmańskiem.

14. — Wf8—e8
15. b3—b4 Wa8—b8

Niweczy groźbą 16. b5!

16. Wf1—e1 Se7—f5
17. Ge2—d3 Sf5—d6
18. Sf3—d2 Kg8—f8
19. Kg1—f1 g7—g6
20. Sd2—b3 Gf6—e7

Białe planowały 21. f2—f3 i 22. e3—e4, ale plan ten jest nie do przeprowadzenia z powodu 21... f5!

21. We1—c1 h7—h5
22. h2—h3 Kf8—g7
23. Wc1—c2 g6—g5
24. Wc2—e2 We8—h8

Czarny ukończył już przygotowania do ataku, obecnie grozi g4,

25. Kf1—g1! —

Świetne posunięcie, na g4 odpowie biały Kh2!

25. — Wh8—h6
26. f2—f3 —

Przygotowanie do ataku w centrum.

26. — g5—g4
27. Kg1—h2 Sd6—f5



28. e3—e4? —

Po tym błędzie czarne uzyskują wyraźną przewagę. Należałoby grać 28. GXf5! i po GXf5 29. e4! poczem po Gc8! jak uważa Bogoljubow partja czarnych jest minimalnie lepsza. W każdym razie po 30. e5, Wa8 31. f4, b6 32. Sa4, Wb8 33. b5! aXb5 partje są najzupełniej wyrównane.

28. — Sf5—h4!

To uzyskanie tempa dzięki zagrożeniu punktu f3 doprowadza w konsekwencji do rozbicia centrum.

29. f3—f4 —

Na Sd2 nastąpi 29... gXf3 30. gXf3, Gg5! zaś po Wf1 nastąpi

Wa8! z groźbą b6, na Wf2 zagrają czarne Wg6!

29. — d5×e4
30. Gd3×e4 Ge7—d6
31. g2—g3 Sh4—f5
32. h3—h4 —

Kmoch proponuje tu najpierw wymianę na f5, a potem dopiero h4. W każdym razie przewaga czarnego jest widoczna.

32. — Sf5—e7

Groźba Wa8 i b6 jest nadal aktualna.

33. Wa1—e1 b7—b6

Równie silne było 33... Gf5.

34. Sc5—d3 Gc8—e6
35. Sb3—d2 Wb8—d8

Nareszcie Bogolubow oswobodził figury skrzydła hetmańskiego.

36. We1—a1 —

Na Wc1 zagra czarny 36... Sf5 37. G×f5, G×f5 38. Se5, G×b4 39. S×c6, Wc8 40. d5, Gd3 i t. d.

36. — Gd6—c7

Oczywiście pion d4 jest bardziej wartościowy.

37. Wa1×a6 Wd8×d4
38. Wa6—a7 Gc7—d6!

Zdobywa piona; jednakże utrzymanie go nie będzie zbyt łatwe.

39. Sd3—e5 Gd6×b4
40. f4—f5 Ge6—d5!



Jasne, że niewolno bić ani na f5, ani na d2

41. Ge4×d5 Wd4×d5
42. Sd2—c4 Wd5—b5
43. Wa7—b7 —

Na 43. Sa3 nastąpi Wa5 44. Wb7, Gc5, przyczem czarny miałby większe trudności do przezwyciężenia.

43. — Wh6—f6!
44. Sc4×b6 Wf6×f5
45. Se5—c4 Se7—d5
46. Wb7—b8 Wf5—f3!

Silniejsze, aniżeli wymiana na b6.

47. Sb6—d7 Sd5—f6!
48. Wb8×b5 —

Również można było grać 48. S×f6, W×b8 49. S×h5† z komplikacjami, jednakże po nieprzyjęciu ofiary jakości, lecz po odbiciu skoczka partja była łatwo wygrana.

48. — c6×b5

Sprowadzenie piona na linję b ułatwia czarnym grę, gdyż mogą one równocześnie broniąc swego atakować piona b2.

49. Sd7×f6 Kg7×f6
50. Sc4—d2 —

Nielepsze było również 50. Se5, Gd6 lub 50... Wb3

50. — Gb4×d2
51. We2×d2 Kf6—e5
52. Kh2—g2 b5—b4
53. Wd2—d8 Wf3—b3
54. Wd8—d2 —

Kontrgra 54. Wh8 jest już spóźniona, gdyż czarny gra W×b2† 55. Kf1, Wc2 56. W×h5†, f5 57. Wh8, b3 58. Wb8, b2 i t. d.

54. — Ke5—e4
55. Kg2—f2 Wb3—f3†
56. Kf2—g2 Ke4—e3
57. Wd2—c2 Wf3—f5
58. b2—b3 Wf5—d5
59. Wc2—c4 Wd5—d2†
60. Kg2—g1 Ke3—f3
61. Wc4×b4 Kf3×g3
62. Kg1—f1 f7—f5

i białe poddały się.

PARTJA Nr. 564

Białe: **E. D. Bogolubow** Czarne: **R. Spielmann**

Gambit hetmański

2. partja meczu.

1. d2—d4, e7—e6 2. c2—c4, Sg8—f6 3. Sb1—c3, d7—d5 4. Sg1—f3, Sb8—d7 5. c4×d5, e6×d5 6. Gc1—f4, c7—c6 7. e2—e3, Gf8—e7 8. Gf1—d3, Sf6—h5 9 Gf4-g3, Sh5×g3 10. h2×g3, Sd7—f6 11. Hd1—c2, h7—h6 12. 0—0—0 Hd8—a5 13. Kc1—b1, Gc8—g4 14. Gd3—f5!, g7—g6 15. Gf5×g4, Sf6×g4 16. Sf3—e5!, Sg4×e5 17. d4×e5, 0—0—0 18. e5—e6!, f7—f5 19. g3—g4, f5×g4 20. Hc2×g6, Wd8—g8 21. Gg6—c2!, Kc8—b8 22. e3—e4, d5—d4! 23. Sc3-e2, c6—c5? 24. f2—f4, g4×f3 e. p. 25. g2×f3, Ha5-a6 26. Se2—f4. Ha6—d6 27. Hc2—h2, Wg8—e8 28. Sf4—g6, Hd6×h2? 29. Wh1×h2, Wh8—g8 30. Sg6—e5!, Ge7—d6 31. Se5—d7†, Kb8-c7 32. Wh2×h6, Wg8—h8 33. Wh6—g6, We8—g8 34. Wg6×g8, Wh8×g8 35. e4—e5, Gd6—e7 36. f3—f4 Czarne poddają się.

PARTJA Nr. 565

Białe: **R. Spielmann** Czarne: **E. D. Bogolubow**

Gambit hetmański

3. partja meczu

1. d2—d4, d7—d5 2. Sg1—f3, Sg8—f6 3. c2—c4, c7—c6 4 e2—e3, e7—e6 5. Sb1—c3, Sb8—d7 6. Gf1-d3, d5×c4 7. Gd3×c4, b7—b5 8. Gc4—d3, a7—a6 9. e3—e4, c6—c5 10. e4—e5 c5×d4 11. Sc3×b5!, Sd7×e5! 12. Sf3×e5, a6×b5 13 0—0, Hd8—d5 14. Hd1—e2, Gc8—a6 15. a2—a4, Gf8—d6 16. a4×b5, Ga6—b7 17. Wa1×a8. Gb7×a8 18. Se5-c6, Ga8×c6 19. b5×c6, 0—0 20. He2—f3, Wf8—c8 21. Hf3×d5, Sf6×d5 22. Gd3—b5, Wc8—b8 23. Gb5—a4, Wb8—a8 24. Ga7—b5, Wa8-a5 25. Gb5—c4, Wa5—c5 26. Gc4×d5!, e6×d5 27. Gc1—g5, Wc5×c6 28. Wf1—c1, Wc6—c4 29. Kg1—f1, d4—d3 30. Wc1-d1, f7—f6 31. Gg5—e3, d5—d4 32. Wd1×d3! d4×e3 33. Wd3×d6, Wc4—c1† 34. Kf1-e2, e3×f2 35. Ke2×f2, Wc1—c2† 36 Kf2-f3, Wc2×b2 37. Wd6—d7, h7—h5 38. h2—h3, Kg8—h7 39. Wd7—a7, Kh7—h6, 40. Wa7—c7, Wb2—b3† 41. Kf3—f2, g7—g5 42. Wc7—c5, Kh6—g6 43. Wc5—a5, Wb3-b4 44. Kf2—f3, Wb4—f4† 45. Kf3-g3, Wf4-f1 46. Wa5—b5, Wf1—e1 47. Kg3-f3, We1—e5 48. Wb5—b8. Kg6—f5 49. g2—g4†, Kf5—g6 50. g4×h5, Kg6×h5 51. Wb8—h8†, Kh5—g6 52. h3—h4 nierozegrana.

PARTJA Nr. 566.

5 partja meczu.

Hiszpańska.

Białe: Czarne:

R. Spielmann E. D. Bogolubow

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Gf1—b5	a7—a6
4.	Gb5—a4	Sg8—f6
5.	Hd1—e2	Gf8—e7
6.	c2—c3	d7—d6
7.	d2—d4	Gc8—d7
8.	0—0	0—0

Czarne grożą teraz zyskaniem piona przez 9... S×d4.

9. Ga4—c2 Wf8—e8

Lepsze byłoby może 9... ed 10. cd, Sb4.

10. d4—d5! —

Usuwa napięcie w centrum i uzyskuje narazie przewagę terenu. Do niedawna zdania teoretyków o wartości tego posunięcia były rozbieżne. Obecnie przeważa przekonanie, że białe otrzymują lepszą partję.

10. — Sc6—b8
11. h2—h3! —

To posunięcie białych jest logiczną konsekwencją poprzedniego. Białe nie puszczają gońca na g4, skutkiem czego czarne mają trudności z wyprowadzeniem skoczka b8, ponieważ pole d7 jest zajęte przez gońca. W następstwie konieczne wyprowadzenie skoczka odbędzie się kosztem osłabienia pionów na skrzydle hetmańskiem.

11. — c7—c5
12. d5×c6 Gd7×c6

Rubinstein w podobnych pozycjach grywał zawsze 12... S×c6 z dalszym ciągiem b7—b5 i Sc6—a5, dążąc do kontrataku na skrzydle hetmańskiem. Można grać i 12... bc, mając na względzie następujące ugrupowanie czarnych figur: Hc7, Gc8, Sbd7, Sf8 i t. d. Inowacja Bogolubowa nie daje dobrych rezultatów.

13. c3—c4! —

Unieruchamia piona d6 i uwalnia dla skoczka pole c3.

13.	—	Sb8—d7
14.	Sb1—c3	Sd7—c5
15.	b2—b4	Sc5—e6
16.	Gc1—e3	Ge7—f8
17.	Wf1—d1	Hd8—c8
18.	Wa1—c1	b7—b5
19.	Sc3—d5!	—

Nie 19. cb, ab 20. S×b5 z powodu W×a2, i czarne mają możność pewnej kontrgry.

19. — Hc8—b7
20. Sf3—h4 —

Z groźbą 21. S×f6†, gf 22. Sf5.

20.	—	Sf6—d7
21.	c4×b5	Hb7×b5
22.	Gc2—d3	Hb5—b7
23.	Gd3—c4	Gc6—a4
24.	Wd1—e1	g7—g6
25.	He2—g4	—

Atak białych na skrzydle królewskiem staje się coraz bardziej groźny.

25.	—	Wa8—c8
26.	Sh4—f5!	h7—h5
27.	Hg4—f3!	Wc8—c6

Czarne nie mogą bić skoczka, gdyż po 27... gf 28. ef, Sd8 29. H×h5 przemożny atak białych prędko decyduje o losie partji.

28. Sf5—h6† Gf8×h6
29. Ge3×h6 Se6—d4?



W ciężkiej sytuacji czarne robią bardzo słabe posunięcie. Stosunkowo najlepsze było 29... Kh7, aczkolwiek i w tym wypadku białe powinny były zwyciężyć.

30. Sd5—f6† Kg8—h8

Po 30... S×f6 31. H×f6 następuje nieuchronny mat na g7.

31. Gh6—g7†! —

Tego posunięcia Bogolubow nie przewidział, kiedy grał 29... Sd4.

31. — Kh8×g7
32. Sf6×e8† Kg7—h6
33. Hf3×f7 i czarne poddały się.

PARTJA Nr. 567.

Białe: **E. D. Boglubow** Czarne: **R. Spielmann**

4. partja meczu.

1. d2—d4, e7—e6 2. c2—c4, Sg8—f6 3. Sg1—f3, d7—d5 4. Sb1—c3 Gf8—e7 5. Gc1—g5, 0—0 6. e2—e3, Sf6—e4 7. Gg5×e7, Hd8×e7 8. Hd1—c2, Se4×c3 9. Hc2×c3, c7—c6 10. Gf1—d3, d5×c4 11. Gd3×c4. b7—b6 12. b2—b4, a7—a5 13. b4—b5, c6×b5 14. Gc4×b5, Gc8—b7 15. 0—0??, Gb7×f3, 16. g2×f3, He7—g5† i białe poddały się.

PARTJA Nr. 568.

Białe: **E. D. Bogolubow** Czarne: **R. Spielmann**

6. partja meczu.

1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4, e7—e6 3. Sg1—f3, Sg8—f6 4. Gc1—g5, Gf8—e7 5. Sb1—c3, 0—0 6. e2—e3, Sf6—e4 7. Gg5×e7, Hd8×e7 8. c4×d5, Se4×c3 9. b2×c3, e6×d5 10. Hd1—b3, Wf8—d8 11. c3—c4, Sb8—c6! 12. c4×d5, He7—b4† 13. Sf3—d2, Hb4×b3 14. Sd2×b3, Sc6—b4 15. Wa1—c1, Sb4×d5 16. e3—e4!, Wd8—e8 17. f2—f3, c7—c6 18. Ke1—f2, Sd5—e7 19. g2—g4!, b7—b6 20. h2—h4, Gc8—e6 21. Gf1—c4, Ge6×c4 22. Wc1×c4, Wa8—d8 23. a2—a4, a7—a5 24. Wc4—c3, Wd8—d6 25. h4—h5, h7—h6 26. Wh1—c1, We8—d8 27. f3—f4, Kg8—f8 28. f4—f5, Wd6—d7 29. Kf2—e3, Wd8—e8 30. Wc3×c6!, Se7×c6 31. Wc1×c6, We8—b8 32. d4—d5, b6—b5 33. Sb3—c5, Wd7—d8 34. a4×b5, Wb8×b5 35. Ke3—d4, Wb5—b8 36. d5—d6, Wb8—c8? 37. Wc6—b6, Kf8—e8 38. e4—e5, Wc8—b8 39. Wb6—c6?, a5—a4! 40. e5—e6, f7×e6 41. f5×e6, a4—a3 42. e6—e7, Wd8—d7? 43. Wc6—a6?, Wd7×d6 44. Wa6×d6, Wb8—a8 45. Wd6—d8†, Wa8×d8 46. e7×d8H†, Ke8×d8 47. Kd4—e5 Remis.

PARTJA Nr. 569.

Białe. **R. Spielmann** Czarne: **E. D. Bogolubow**

Sycylijska

7 partja meczu.

1. e2—e4, c7—c5 2. g2—g3, d7—d5! 3. Gf1—g2, d5×e4 4. Sb1—c3, f7—f5 5. f2—f3, e4×f3 6. Sg1×f3, Sb8—c6 7. 0-0, e7—e5 8. d2—d3, Gf8—e7! 9. Hd1—e2, Ge7—f6? 10. Gc1—e3, Hd8—d6? 11. Sc3—b5, Hd6—e7 12. He2—f2, Sc6—d4 13. Sb5×d4! c5×d4 14. Ge3×d4! e5×d4 15. Wa1—e1, Gc8—e6 16 We1×e6, He7×e6 17. Wf1—e1, He6×e1† 18. Hf2×e1†, Sg8—e7 19. He1—e6! Wa8—d8 20. Sf3—d2!, Gf6—g5 21 Sd2—c4, Wa8—f8 22. Sc4—d6†, Wd8×d6 23. He6×d6, Gg5—e3†, 24. Kg1—h1, f5—f4 25. Gg2—h3!, Wf8—f6 26. Hd6—b8†, Kg8—f7 27. Gh3—d7!, Kf7—g6 28. Hb8—e8†, Kg6—h6 29. g3—g4?, Se7—g6 30. h2—h4, f4—f3 31. g4—g5†, Ge3×g5 32. h4×g5, Kh6×g5 33. Kh1—g1, f3—f2† 34. Kg1—f1, h7—h5 35. He8—g8, Kg5—h6 36. Hg8—d5, Sg6—f4 37. Hd5×d4, h5—h4 38, Hd4—e4, g7—g5 39. Kf1×f2, Sf4×d3† 40. Kf2—g1, Sd3—c5 41. He4—e7, Sc5×d7 42. He7×d7, Wf6—b6 43. Hd7—f7, g5—g4 44. Hf7—f4†, Kh6—h5 45. Hf4—f5†, Kh5—h6 46 Kg1—g2, Wb6—g6 47. c2—c4, b7—b6 48. b2—b4, g4—g3 49. c4—c5, b6×c5 50 b4×c5, Wg6—g5 51. Hf5×g5†, Kh6×g5 52. c5—c6, Kg5—g4 53. c6—c7, h4—h3†, 54. Kg2—g1, Kg4—f3 55. c7—c8H, h3—h2† 56. Kg1—h1 i czarny poddał się.

PARTJA Nr. 570.

Białe: **E. D. Bogolubow** Czarne: **R. Spielmann**

8 partja meczu.

Gambit hetmański.

1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4, e7—e6 3, Sg1—f3, Sg8—f6 4. Gc1—g5, Gf8—e7 5. Sb1—c3, 0—0 6 e2—e3, Sf6—e4 7. Gg5×e7, Hd8×e7 8. c4×d5, Se4×c3 9. b2×c3, e6×d5 10. Hd1—b3, Wf8—d8 11. c3—c4, Sb8—c6! 12. c4×d5, He7—b4† 13. Sf3—d2, Hb4×b3 14. Sd2×b3, Sc6—b4 15. Wa1—c1, Sb4×d5 16. e3—e4, Wd8—e8 17. f2-f3, c7—c6 18. Ke1—f2, Sd5—e7 19. g2—g4, b7—b6 20. h2—h4, Gc8—e6 21. Gf1—c4, Ge6×c4 22. We1×c4, Wa8—d8 23. a2—a4, a7—a5 24 Wc4—c3, Wd8—d6 25. h4—h5, h7—h6 26. Wh1—c1, We8—d8 27. f3—f4, Kg8—f8 28. d4—d5! c6×d5 29. e4—d5, Wd6—d7 30. Sb3—d4, Wd8—b8 31. f4—f5, Wd7—d8 52. Wc1—c2, Wd8—e8 33. Kf2—e3, Wb8—c8 34. Sd4—b5? Wc8×c3† 35. Wc2×c3, Se7×f5 36. g4×f5, We8×e5† 37. Ke3—f4, We5—e4† 38. Kf4—g3. We4×a4 39. f5—f6? Wa4—c4 40. Wc3—e3, Wc4—e4 41. We3—c3, We4—c4 42. Wc3—e3, Wc4—e4 43 We3—c3, We4—c4. Remis.

PARTJA Nr. 571.

Białe: **R. Spielmann** Czarne: **E. D. Bogolubow**

Indyjska

9 partja meczu.

1. d2—d4, Sg8—f6 2. c2—c4, g7—g6 3. f2—f3, c7—c5 4. d4—d5, d7—d6 5. e2—e4, e7—e5 6. Gf1—d3, Sf6—h5 7. Sg1—e2, f7—f5 8. Gc1—e3, f5—f4 9. Ge3—f2, g6—g5 10. g2—g4, Sh5—f6 11. h2—h4, g5×h4 12. Gf2×h4, h7—h5 13. g4—g5, Sf6—h7 14. Se2×f4!, e5×f4 15. e4—e5! Gf8—e7 16 e5—e6!, Ge7×g5 17. Gf4—h2, Gg5—f6 18. Gd3—g6†, Ke8—e7 19. Sb1—d2, Sh7—g5 20. Hd1—c2, Wh8—h6 21. 0—0—0, Hd8—g8 22. Gg6—f5, Sb8—a6 23. Wd1—g1, Hg8—h8 24. Gf2—h4, Sa6—b4 25. Hc2—b1, Sg5—h7 26. Gf5×h7, Gf6×h4 27. Wh1×h4, Hh8×h7 28. Sd2—e4, Wh6—g6 29. Se4—g5!, Hh7—g7 30. Wh4×h5, b7—b5 31. a2—a3, Sb4—a2† 32. Hb1×a2, Hg7—d4 33. Wg1—e1, Gc8—a6 34. Wh5—h7†, Wg6—g7 35. Wh7×g7†, Hd4×g7 36. Ha2—b1!, b5×c4 37. We1—h1, Wa8—h8 38. Wh1×h8†, Hg7×h8 39. Hb1—g6!, Hh8—f8 40. Sg5—h7. Czarne poddały się.

PARTJA Nr. 572.

10 partja meczu.

Gambit hetmański

Białe:	Czarne:
E. D. Bogolubow	**R. Spielmann**
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	c7—c6
3. Sg1—f3	Sg8—f6
4. Sb1—c3	e7—e6
5. e2—e3	Sb8—d7
6. Gf1—d3	Gf8—e7

W trzeciej partji meczu wybrał Bogolubow, mając czarne, warjant merański 6... d×e4 7. G×c4, b5 8. Gd3, a6 9. e4, c5, Spielmann jednakże woli normalny gambit hetmański.

7.	0—0	0—0
8.	Hd1—e2	—

Ponieważ okazało się, że warjant 8. e4, d × e4 9. S × e4 nie daje przewagi wskutek odpowiedzi 9... b6! planuje biały fianchetto gońca hetmańskiego. W książce swej 1. d2—d4! analizuje Bogolubow 9... b6! podając następującą grę: 10. He2, Gb7 11. Wfd1, Hc7 12. Gg5, c5 z równą grą.

8.	—	b7—b6

Tu poleca Bogolubow 8... dc 9. G×c4, b5 10 Gd3, b4 11. Se4, c5 i czarny wyswabadza się, nie grając jak w warjancie merańskim a6.

9.	b2—b3	—

Za słabsze uważa tu Bogolubow e4, o czem również wspomina w swej książce.

9.	—	Gc8—b7
10.	Gc1—b2	c6—c5

Takie pozycje spotyka się często, z tą tylko różnicą, że biały zyskał tempo (He2) prócz tego jego goniec królewski stoi znacznie lepiej, niż przeciwnika.

11.	Wa1—d1	—

Znacznie lepsze, niżli Wfd1, gdyż wieża f będzie potrzebna do zainicjowania ataku na skrzydle królewskiem.

11.	—	Hd8—c7

12. Sf3 - e5! —

Oczywiście nie wolno bić tego skoczka, gdyż po S×e5 nastąpi 13. de, Sd7 14. f4! a po 13... H×e5 14. S×d5! przyczem biały zdobywa conajmniej figurę.

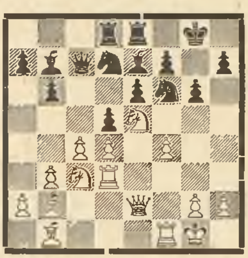
12. — c5×d4

W partji Bogolubow — Ahues Berlin 1926, w podobnej pozycji, (skoczek biały zamiast na c3 stał na d2) osiągnęły czarne wyrównanie grając d×c4 13. b×c4, c×d4. Prawdopodobnie najlepsze w tej sytuacji jest posunięcie Wad8.

13. e3×d4 Wa8 - d8

Posunięcie za pasywne, lepsze byłoby albo 13... Wfe8 14. f4, g6 15. Gb1, Sf8, albo też na wzór partji Bogolubow—Ahues, Berlin 1926 13... d×c4, gdyż na 14. b×c4 mogłoby nastąpić 14... S×e5 15. d×e5, Sd7 i później Sc5.

14. f2 - f4 g7—g6
15. Gd3—b1! Wf8—e8
16. Wd1—d3! —



Przeprowadzenie gońca na b1 umożliwiło przesunięcie wieży na skrzydło królewskie.

16. — Sd7—f8
17. Wd3—g3 a7—a6
18. h2—h4 Sf6—d7
19. h4—h5 Ge7—f6
20. c4×d5 e6×d5
21. h5×g6 f7×g6
22. Sc3—d1! —

Wprowadzenie nieczynnego dotąd skoczka do gry rozstrzyga partję.

22. — Gf6—g7
23. Sd1—e3 Sd7—f6
24. f4—f5! Sf6—h5
25. Wg3—h3 We8×e5

Niepoprawna ofiara jakości przyśpiesza tylko koniec partji.

26. d4×e5 Gg7×e5
27. f5×g6 h7×g6
28. Gb1×g6! Sf8×g6

Na Sf4 lub Sg3 biały oczywiście zabije wieżą skoczka.

29. He2×h5 Czarne poddały się.

Na 29... Hg7 nastąpi efektowne zakończenie: 30. H×g6!! H×g6 31. G×e5! i tylko oddanie hetmana na g7 ratuje przed matem poczem przewaga wieży uniemożliwia wielki opór.

PARTJA Nr. 573.

Turniej w Londynie 1932 r.

Białe: Czarne:
Dr. A. Alechin **W. Winter**

Caro — Kann

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. e4×d5 e6×d5
4. c2—c4 —

Ze zmianą tylko kolejności posunięć doszedł do tej samej pozycji Nimcowicz grając z Alechinem w Bled 1931 r.

4. – Sg8—f6
5. Sb1—c3 Sb8—c6
6. Sg1—f3 Gc8—g4
7. c4×d5 Sf6×d5
8. Gf1—b5 Hd8—a5
9 Hd1—b3 Gg4×f3
10. g2×f3 Sd5×c3
11. b2×c3! —

Nimcowicz w Bled grał w tej pozycji 11. G×c6† b×c6 12. Hb7? poczem rychło przegrał partję.

11. — e7—e6
12. d4—d5! —

To poświęcenie piona jest konieczne w celu zatrzymania w swem ręku inicjatywy, przyczem w wypadku długiej roszady czarne nie otrzymują otwartej linji d.

12. — e6×d5
13. 0—0 0—0—0

Chyba najlepsze, gdyż do przygotowania krótkiej roszady nie mają czarne czasu. Po 13... Ge7 nastąpi 14. We1!, albo też 14. G×c6† b×c6 15. Hb7, w każdym razie pozycje obu królów są niepewne i narażone na bezpośredni atak.

14. Gb5×c6 b7×c6
15. Wa1—b1 Ha5—c7
16. Hb3—a4 —

Z groźbą 17. Ha6†, Kd7 18. Wb7.

16. — Wd8—d7

Na 16... Kd7 białe wygrywają ruchem 17. Hg4†

17. Gc1—d2! —

Silny ruch atakujący, biały grozi po c3—c4 przeprowadzeniem gońca na a5. To zmusza czarne do kontrataku.

17. — Gf8—c5
18. c3—c4 —

Z silną groźbą 19. Ha6†, Kd8 20. Ga5, Gb6 21. W×b6! Dlatego to piona c4 brać nie wolno.

18. — Kc8—d8

Znowu wymuszone, gdyż na Gb6 może zagrać biały również 19. c5!, G×c5 20. Wfc1, Hd6 21. Gf4.

19. Gd2—a5 Gc5—b6
20. Ga5×b6 a7×b6
21. Ha4—a8† Hc7—c8
22. Ha8—a3 —

Biały, chcąc wygrać partję słusznie unika wymiany hetmanów.

22. — Hc8—b8
23. c4×d5 c6×d5

Według ogólnego zdania komentatorów jest to pierwszy błąd Wintera, który dotąd grał partję bardzo dobrze, należało grać W×d5, ażeby móc wprowadzić Wh8 do gry. Biały jednakże miał dobrą odpowiedź 24. W×b6!

24. Wb1—b4! —

Bardzo silne. ciche posunięcie.



Teraz jest już aktualna groźba Wa4, którą trudno będzie odparować.

24. — Hb8—d6
25. Wf1—e1! —

Oczywiście nie 25. Ha8†, gdyż po Ke7 26. We1†, Kf6 17. Hh8, H×b4, czarny będzie miał niezłą partję. Obecnie grozi 26. Ha8† Kc7 27. Wa4.

25. — Wd7—c7
26. Ha3—b3 Wh8—e8

Czarny zmuszony jest do oddania piona. Na 26... Wc6 nastąpi 27. Wd1 z silnym atakiem np. 27... Hg6† 28. Kh1, Kę7 29. H×d5, We8 30. We4†, We6 31. Hd6† itd.

27. We1—d1! We8—e5
28. Wb4×b6 Wc7—c6

W innym wypadku ginie pion d5.

29. Wb6×c6 We5—g5†

Wymuszone, gdyż na 29... H×c6 nastąpi 30. Hb8†

30. Kg1—h1 Hd6×c6
51. Wd1—e1! Hc6—f6

Na tym polu hetman stoi źle, nieco lepiej byłoby 31... Hd6, na co jednak mogłoby nastąpić 32. Hb7 oraz 33. Wc1.

32. Hb3—b8† Kd8—d7

33. f3—f4! Wg5—g6
34. Hb8—e8† Kd7—c7

Na Kd6 nastąpi Wc1 z matem lub utratą hetmana.

35. We1—c1† Kc7—b6
36. Wc1—b1† Kb6—c5

Jeżeli 36... Kc7 to 37. Hb8†, Kc6 38. Hc8†, Kd6 39. Wb6†, Ke7 40. Hc7† z matem w 2 posunięciach.

37. He8 — b5† Czarne się poddały, gdyż na Kd6 nastąpi 38. Ha6†, Kc5 39. Ha5†; na Kd4 zaś białe zagrają 38 Hb4†, Kd3 39. Wd1†, Kc2 40. Hd2 mat.

PARTJA Nr. 574.

Turniej w Hastings 1932 r.

Gambit hetmański.

Białe:	Czarne:
Sułtan Khan	**Miss Menchik**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 d7—d5
4. c4×d5 e6×d5

Ta wymiana ułatwia grę czarnym, otwierając linję gońca.

5. Sg1—f3 c7—c6
6. Hd1—c2 Gf8—d6
7. e2—e3 —

Na Gg5 czarny może przejść na warjant Cambridge — Springs przez 7... Sd7, lub też grać 7... He7 i Gg4. Jednakże posunięcie w partji ogranicza ruchy hetmańskiego gońca.

7. — Sb8—d7
8. Gf1—d3 0—0
9. Gc1—d2 —

Albo też 9. 0—0 z planem 10. e4, jak grano w partji Ahues-Foerder Duisburg 1929 i Grau-Maroczy, San Remo 1930. Biały planuje jednakże długą roszadę z równoczesnym atakiem na królewskiem skrzydle.

9. — Wf8—e8!

Najlepsza odpowiedź; w partji Hamond—Sułtan Khan, Ramsgate 1929, zagrał tu Hindus h6?, co okazało się niewystarczające

10. h2—h4 —

Pomysł ataku nie jest nowością, podobnie grał Janowski przeciw Capablance w 1924 r.

10. — Sd7—f8
11. 0-0-0 b7—b5!

Atak czarnych na osłabioną brakiem piona c roszadę białych ma większe szanse powodzenia.

12. Sf3—g5 a7—a5

Najlepsze było oczywiście 12... Wb8! np. 13. e4, b4 14. Sa4 d×e4 15. S×e4 16. G×e4, b3! 17. a×b3 Ge6.

13. e3—e4 —

Przedwczesne; jednakże nie było czasu na umocnienie pozycji przez f3, gdyż czarne grały 13... b4 14. Sa4 (nie Se2 gdyż nastąpi a4!) 14... Ga6.

13. — b5—b4
14. Sc3—a4 —

Na e5 nastąpi b×c3 15. G×c3 i h6!

14. — d5×e4
15. Sg5×e4 Sf6×e4
16. Gd3×e4 Gc8—e6!

Jest jasnem, że pion c6 nie potrzebuje żadnej obrony, gdyż na 17 G×c6 nastąpi 17... Wc8 i 18... Gd5!

17. Kc1—b1? —

Jest to decydujący błąd, który pozwala czarnemu na dalsze otwarcie linji, należało grać 17. b3! z prawie równą partją.



17. — b4—b3!

Biały musi bić piona, gdyż po np. H×c6 nastąpi 18... b×a2† 19. Ka1, He7 z groźbą Gd7, lub Gb3

18. a2×b3 Wa8—b8
19. Sa4—c5 —

Na 19. H×c6 nastąpi świetna obrona 19... G×b3 20. Wde1, Ga3! 21. Gc3, W×e4! 22. H×e4, G×a4 a na 22. W×e4, Gd5!

19. — Gd6×c5
20. Hc2×c5 Ge6×b3
21. Wd1—e1 Sf8—e6

Wszystkie figury czarne są dobrze ustawione do ataku; dlatego biały decyduje się na poświęcenie piona.

22. Hc5—c3 —

Stosunkowo najlepsze, na 22. H×a5 nastąpi Hd7! z groźbą Wa8 i S×d4, zaś na H×c6 rozstrzyga 22... S×d4 23. Hc3, W×e4! 24. W×e4, Gc2†!

22. — Hd8×d4

Słabsze jest 22... S×d4 z powodu 23. G×h7†, K×h7 27. W×e8† H×e8 26. H×d4 i t. d.

23. Hc3×d4 Se6×d4
24. f2—f3 a5—a4
25. Gd2—f4 Wb8—c8
26. Ge4—d3 Sd4—e6
27. Gf4—e5 c6—c5
28. Gd3—b5 We8—d8
29. We1—e4 Se6—d4

Zmusza białego do wymiany ważnego gońca, gdyż tylko w ten sposób można uchylić groźby Gc2† i S×b5.

30. Ge5×d4 —

Na Gd3 nastąpi S×f3, a na 30. Ga6, Wc6.

30. — c5×d4
31. Gb5—d3 —

Wymuszone, gdyż na 31. Ga6 nastąpi d3 32. G×c8, d2, Gd7, Kf8 i wygrywa.

31. — Wc8—b8

Z groźbą a3!

32. Kb1—a1 Wb8—b4
33. Wh1—e1 Gb3—e6
34. We4—e5 —

Umożliwia efektowne zakończenie, We2 stawiało dłuższy opór.

34. — a4—a3!
35. b2—b3 —

Bić oczywiście nie wolno z powodu groźby Wa8.

35. — Wb4×b3
36. Gd3—c4 Wb3—b2
37. Gc4×e6 f7×e6
38. We5—a5 —

Białe nie mają już dobrych posunięć. Na 38 W5e2 nastąpi Wdb8 39. W×e6, W×g2 40. Wd6, Wbb2, na 38. W×e6, d3 39. Wd1 (39. We8†, W×e8 40. W×e8†, Kf7 41. We1, d2, 42. Wd1, Ke6) 39... Wc2! 40. We3 (40. Kb1, a2†) d2 41. Kb1, Wdb8 z wygraną.

38. — d4—d3!
39. Wa5×a3 d3—d2
40. We1—d1 Wb2—c2

i wygrywa, gdyż na 41. Kb1 nastąpi Wdc8 42. Wa1, Wc1† 43. Kb2, Wb8† 44. Ka2, Wa8† 45. Kb2, W×a1.

PARTJA Nr. 575.

Turniej w Londynie 1932 r.

Białe:	Czarne:
Miss Menchik	**Sir G. Thomas**

Indyjska

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 g7—g6
3. Sb1—c3 Gf8—g7
4. e2—e4 d7—d6
5. f2—f3 —

Najprostszy i zarazem najlepszy system przeciwko indyjskiej obronie.

5. — 0—0

Również grać tu można Sbd7 z groźbą e5, jak w partji Rosselli—Baratz, Nicea 1931 r.

6. Gc1—e3 e7—e5
7. Sg1—e2 —

Zupełnie słusznie, na posunięcie d4—d5 zawsze będzie czas.

7. — b7—b6

Ogólnie uważane za słabe, jako nie wypływające z charakteru partji. Należało grać 7... Sc6 8. Hd2, Sd7 9. d5 Se7 oraz f5.

8. Hd1—d2 Sb8—c6
9. d4—d5 —

Dobrze zagrane, pomimo tego, że oddaje ważne pole c5 czarnemu skoczkowi.

9. — Sc6—e7
10. g2—g4! —

W celu uniemożliwienia kontrgry przez f7—f5.

10. — Sf6—d7
11. Wh1—g1 —

Teraz biały może się nie obawiać żadnych ataków w centrum zarówno przez f5, jak c6.

11. — a7—a5

Zupełnie bierne posunięcie, należało raczej przygotować f5.

12. 0-0-0 Sd7—c5
13. Se2—g3 Gc8—d7
14. h2—h4 a5—a4
15. h4—h5 Hd8—b8

Czarny przygotowuje łatwy do odparcia atak na wielką roszadę.

16. Ge3—h6! Hb8—a7

Czarne grożą: 17... b5 18. c×b5, Sb3† 19. a×b3, H×g1. Należało grać jednak 16... f6, aby na czas przyjść z pomocą królowi. Czarne nie widzą efektowej kombinacji białych.



17. Gh6×g7 Kg8×g7
18. Sg3—f5†! Se7×f5

Czarny musi brać skoczka, gdyż na Kf6 nastąpi 19. g5 mat, zaś na 18... g×f5 białe grają 19. g×f5†, Sg6 (19... Kh8 20. Hh6!) 20. f6†!, Kh8 21. Hh6, Wg8 22. h×g6, f×g6 23. H×h7†! i t. d. Jeżeli zaś 18... G×f5 to 19. g×f5 z jeszcze przykrzejszą groźbą 20. f6†.

19. g4×f5 a4—a3?

Posunięcie to należy uważać za akt desperacji, gdyż zarówno 19... f6 20. h×g h6 21. Wh1 nie ratowało, jak i 19... Wfb8 20. h6† Kf8 21. Hg5

20. f5—f6† —

Pomysłowo zagrane, gdyż na K×f6 nastąpi 21. Hg5† Kg7 22. h6†, Kg8 23. Hf6 i 24. Hg7 mat.

20. — Kg7—h8
21. Hd2—h6 a3×b2†
22. Kc1—b1 Wf8—g8
23. h5×g6 f7×g6
24. Hh6×h7†! z matem w następnem posunięciu.

PARTJA Nr. 576.

(grana na turnieju w Hastings).
Indyjska
(Obrona Nimcowicza)

Białe: Czarne:

† **D. Noteboom** **V. Buerger**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 Gf8—b4
4. Hd1—c2 —

Możliwe są tu następujące posunięcia: 4. Hb3, 4. Sf3. 4. e3, 4. Gd2 oraz 4. a3. Każde z nich ma swoich zwolenników.

4. — d7—d5

Od czasu słynnej partji Capablanca — Nimcowicz (Kissingen

1928) ruch powyższy uchodzi za najlepszą odpowiedź. Poprzednio grywano 4... c5.

5. a2—a3 —

Rubinstein grywał kilkakrotnie w Budapeszcie 1929 5. cd, z inowacji tej skorzystał następnie z dobrym skutkiem Capablanca w swoim meczu z Euwem.

5. — Gb4×c3†
6. Hc2×c3 Sf6—e4

Partja Bogolubow — Alechin (Bled 1931) przyjęła następujący obrót: 6... Sc6 7, Sf3, dc 8. H×c4, 0—0 9. Gg5, h6 10. Gh4, g5 11. Gg3, g4 12. Se5, H×d4 13. H×d4, S×d4 14. Wc1, Sf5! 15. W×c7, b5 16. e3, Sd5 i czarne miały trudną partję.

7. Hc3—c2 c7—c5

Euwe w trzeciej partji swego meczu z Bogolubowem grał 7... 0—0 z następującą kontynuacją: 8. e3, b6 9. Gd3, Ga6! i osiągnął dobrą pozycję.

W słynnej partji Dr. Vidmar—Alechin (San-Remo 1930) nastąpiło 7... Sc6 8. e3, e5! i czarne uzyskały inicjatywę.

8. d4×c5 Sb8—c6
9. Sg1—f3 —

Oczywiście nie 9. b4? z powodu Hf6!

9. — Hd8—a5†

Można było także poprostu bić na c5.

10. Sf3—d2 —

Aż do tego miejsca partja niniejsza jest identyczna z partją Bogolubow — Nimcowicz z turnieju w Bled.

10. — 0—0?

Nimcowicz grał 10... S×d2?, co również jest słabe. Czarne mogą w tej pozycji osiągnąć przewagę w sposób następujący: 10... Sd4! 11. Hd1 (albo 11. Hb1, Sb3 lub też 11. Hd3, e5! z podwójną groźbą: S×c5 i Gf5), Gd7! (późniejszy pomysł Nimcowicza) 12. b4 (groziło Ga4), Ha4 13. S×e4 (albo 13. H×a4, G×a4 i czarne wygr.)H×d1 14. K×d1,Ga4† i czarne mają wygraną pozycję. Wobec tej możliwości należy uznać, że cały ten modny warjant jest dla białych wielce niekorzystny.

11. e2—e3 f7—f5
12. Wa1—b1 Ha5×c5

Groziło oczywiści 13. b4.

13. b2—b4 Ha5—e7
14. Sd2—f3 Kg8—h8
15. Gf1—e2 —

Teraz białe stoją już lepiej.

15. — d5×c4
16. Ge2×c4 Se4—g5

Czarne dążą do wymiany skoczka f3, który w dalszym przebiegu partji mógłby ewentualnie przyjść na e5.

17. Sf3×g5 He7×g5
18. 0—0 Gc8—d7
19. Gc1—b2 Hg5—e7
20. f2—f4 Wa8—c8
21. Hc2—b3 a7—a6

W celu usunięcia gońca z przekątnej c4—g8 za pomocą b5.

22. Wb1—d1 Wc8—e8

Groziło 23. W×d7, H×d7 24. G×e6.

23. Hb3—c3 Wf8—g8
24. Wf1—f3 We8—d8

Czarne są zupełnie zdezorjentowane i grają bez planu.

25. Wf3—g3 Gd7—e8
26. Wd1×d8 Sc6×d8



27. e3—e4!! —

Jedno potężne natarcie rozbija z miejsca całą pozycję czarnych. Często tak bywa, gdy jedna strona opanuje w zupełności pewien kompleks pól, w danym wypadku czarne pola na przekątnej b2—h8.

27. — Ge8—b5

Czarne nie mogą grać ani 27... Gg6 (z powodu 28. W×g6!), ani 27... fe (z powodu 28. f5).

28. e4×f5 He7—d7

Nie 28... G×c4 ze względu na 29. f6.

29. Gc4×b5 a6×b5

30. f5—f6 i czarne się poddały.

Jedna z ostatnich partji w młodzieńczym wieku zgasłego mistrza.

Gra Korespondencyjna

przez E. Grünfelda.

Jak wiadomo, gra korespondencyjna jest świetnym sposobem nauczenia się teorji debjutów. Tego rodzaju partje zachowują się w pamięci trwale; nie zapomina się nigdy, jakie posunięcia w otwarciu są dobre, a jakie złe. W ten sposób przez ciągłe analizowanie rozwija się zdolność obliczania na długą metę, gruntowność, ostrożność i głębokie zrozumienie istoty gry środkowej i końcowej. Partje korespondencyjne są wielce pomocne w przyswojeniu sobie zdrowego stylu gry. Wielcy mistrzowie, jeżeli wspomnimy tylko Steinitza, Czygorina i Bergera, za pomocą gry korespondencyjnej wyświetlili wiele zagadnień z dziedziny teorji debjutów. Z tego względu jest pocieszające, że w nowszych czasach, po przejściowej stagnacji, daje się zauważyć zainteresowanie się partją korespondencyjną.

Odbywają się liczne turnieje korespondencyjne, niestety pierwszorzędni mistrze międzynarodowi nie biorą w nich udziału z powodu małej rentowności. A szkoda! uczestnictwo mistrzów sprawiłoby, że te walki stałyby się nietylko bardziej emocjonujące, ale także o wiele więcej wartościowe pod względem zdobyczy teoretycznych. Może w dzisiejszych czasach znajdzie się mecenas, który zaofiaruje środki na urządzenie turnieju narodów z pierwszorzędnym składem.

Przed laty grałem jednocześnie do 220 partji (prawdopodobnie rekord światowy!). Nabyłem przytem doświadczenie, które w następstwie było dla mnie bardzo korzystne. Między innemi niegdyś stoczyłem, ostrą, zaciętą walkę ze znanym mistrzem Henrykiem Wolfem, od 4.III 1919 do 20.I 1920 w turnieju, w którym zdobyłem I nagrodę, osiągając 15½ p. z 18. Chciałbym ją uratować przed zapomnieniem.

PARTJA Nr. 577.

Hiszpańska

Białe: Czarne:
H. Wolf **E. Grünfeld**

1. e7—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6

W komentarzach partji Rellstab — Tylor (Denken und Raten 1930), pisze Dr. Tarrasch odnośnie do warjantu 2... d6 3. d4, Sf6? „To posunięcie poleca Nimcowicz, jako najsilniejsze przygotowanie warjantu Hanhama (Sb8 — d7). Jednakże zostało ono obalone, jak to podałem w swoim czasie". Po posunięciu bowiem 4. d×e5 (Suplement Kmocha do Bilguera podaje tylko szablonowe 4. Sc3) S×e4 5. Hd5! Sc5 6 Gg5 zastosowane już było w partji L. Steiner — v. Holzhausen, Berlin 1928. Biały uzyskał po 6. Ge7 7. e×d H×d6. 8. Sc3, 0—0 9. 0-0-0, Ge6 10. H×d6 G×d6 11. Sb5, Se4 12. G×d6, c×d 13. Gh4 i t. d. wystarczającą do zwycięstwa przewagę, jak to podałem w „Wiener Neueste Nachrichten.

3. Sb1—c3 —

Hiszpańska partja 3. Gb5 staje się znowu aktualna. Alechin i Capablanca najchętniej stosują w ostatnich czasach obronę 3... a6 4 Ga4, d6. Godnym uwagi jest następny ruch 5. c4, wprowadzenie którego Sämisch i Richter w związku ze swoją partją (Denken und Raten 1930) przypisują czeskiemu mistrzowi Durasowi. Uważam za swój obowiązek stwierdzić, że po raz pierwszy zastosował go znany teoretyk Ałapin w partji Ałapin Dr. Tarrasch 1903. Poza tem Duras grał swój warjant tylko w następujący sposób 4... Sf6 5. d3, d6 6. c4.

3. — Sg8—f6
4. Gf1—b5 Sc6—d4

Rubinstein położył duże zasługi przy badaniu wartości tego posunięcia i z tego względu warjant ten nazywają obroną Rubinsteina w czteroskoczkowej partji hiszpańskiej. Znany teoretyk J. Malkin ogłosił później długą i dokładią analizę tego posunięcia. Po raz pierwszy zastosował to posunięcie Elson w partji z Delmarem, Filadelfja 1875, na co zwrócił uwagę w r. 1920 Therkatz.

5. Gb5—a4 —

W wspomnianej już w poprzedniej uwadze partji zagrano 5. S×e5, He7 6. Sf3, S×e4 (lepsze jest 6... S×b5 7. S×b5, H×e4† 8. He2, H×e2† 9. K×e2, Sd5=) 7. 0—0, S×c3 8. d×c3, Se6 9. We1-c6 i t. d. W partji Steinitz—Plunkett zagrano 5. S×d4, e×d 6. Se2 (dzisiaj stosowany ruch 6. e5! daje wyrównanie) S×e4 7. 0—0. Gc5 8. d3, Sf6 9. Sg3, 0—0 10. f4, a5 i t. d.

5. — Gf8—c5
6. d2—d3 —

Na 6. 0—0 nastąpi 6.. 0—0, gdyż na 7. S×e5 odpowie czarny d6 jak podaje analiza Malkina.

I. 8. Sd3 (8. Sf3, Gg4) Gg4; 9. He1, Sf3†! 10. G×f3, G×f3 11. S×c5, Sg4 12. d4, Hh4 13. Gf4, Hh3 z matem na g2. Albo też 11. Sf4, Sg4 12. d4, Hg5! lub 11. h3, Sg4!

II. 8. Sc4, Gg4 9. He1, Sf3† 10. g×f3, G×f3 11. Se3 (11. h3, Sg4!) Sg4 12. Sg2 (12. S×g4? Hh4) Hg5 13. h4 (13 d4? Se3) He5 i t. d.

6. — 0—0
7. Gc1—e3 —

Zejście z drogi teoretycznej staje się stratą tempa, jak okazuje się już z następnego posunięcia białych. Jednak biały prędzej może sobie pozwolić na stratę tempa, niż czarny, nie należy jednakże brać tego za przykład.

Za lepsze należy uznać poprostu 7. Gg5 na co nastąpiłoby 7... c6 (8. S×e5, d5). Słabsze byłoby 7. Se2, albo 7. S×e5 z powodu 7... d5.

7.	—	d7—d5
8.	Ge3—g5	c7—c6
9.	Ga4—b3	Wf8—e8
10.	e4×d5	Sd4×b3
11.	Gg5×f6	g7×f6
12.	a2×b3	c6×d5
13.	0—0	—

Jeżeli 13. Sh4 to nastąpi 13. Gb4! 14. 0—0, d4 15. Se2, f5 16. g3, f4 i t. d.

13.	—	d5—d4
14.	Sc3—e2	Gc5—f8

Czarny osiągnął przewagę dwu gońców i umieszcza je w ten sposób by miały największe pole działania.

15.	Se2—g3	f6—f5
16.	Wf1—e1	Gf8—g7
17.	Sf3—d2	f5—f4
18.	Sg3—h5	Gg7—h8

Słabsze byłoby 18... Gf8 z powodu 19. Sc4!. Hg5 20. h4!, Hf5, 21. Hf3 i t. d. lub 19... f6 20. Hf3 z groźbą 21 g3.

19.	g2—g3	We8—e6
20.	Sd2—f3	—

Teraz 20. g×f4 jest słabe z powodu 20... Wg6† 21. Kh1 (21. Sg3, e×f4) Gg4 co zdobywa skoczka.

20.	—	We6—h6
21.	Sf3×e5	—

Ofiara skoczka w celu powstrzymania ataku.

21.	—	Hd8—g5
22.	Sh5×f4	Gh8×e5
23.	Wa1—a5	f7—f6
24.	Sf4—d5	Hg5—g7
25.	Sd5—b6	Gc8—g4!
26.	Hd1—d2	—

Ale i innych możliwości jak np. 26. f3 Wf8! czarny się nie obawiał, np. 27. W×a7, Gd7! 28. f4, Gc6 29. f×e?, W×h2 30. K×h2, Hh6† lub też 28. W×b7 G×g3, albo 27. Sc4, Gd7 28. S×e5, f×e5 29. Wa×e5 (29. W×a7, Gc6), Gc6 30. We7, Hg6! 31. f4, W×h2; albo 31. Wf1, Hh5 i t. d.

26.	—	Wa8—d8
27.	Sb6—c4	—

Pion a7 nie mógł być wzięty z powodu następującej groźby 27... Gf3 oraz W×h2; K×h2, Hh6†, Kg1, Hh1 mat.

27.	—	Ge5—b8
28.	Wa5—d5	—

Ostatnia próba uratowania gry; w korespondencyjnej partji niepoprawne ofiary nie mają widoków powodzenia i z tego powodu posunięcie 21. S×e5 i ostatni ruch białych nie mogły rokować pomyślnego wyniku.

28.	—	Wd8×d5
29.	We1×e8†	Kg8—f7
30.	We8×b8	Wd5—d7
31.	Hd2—f4	Wh6—h5
32.	Sc4—d6†	Kf7—e6
33.	Sd6—e8	Hg7—g6
34.	Se8×f6	Hg6×f6
35.	Wb8—e8†	Wd7—e7
36.	Hf4×g4†	Wh5—f5
37.	We8—d8	We7—d7!

I czarny wygrywa; nastąpiło, jeszcze 38. He4†, He5 39. W×d7 (39. We8†, We7) K×d7 40. H×b7†, Ke6 41. Ha6†, Kf7 42. H×a7†, Kg6 43. Kg2, Hd5† 44. Kg1, We5 45. Ha1, We2 46. Ha6†. Kh5 47. f3, H×f3 48. Hb5†, Kg6 49. Biały poddaje się (49. Ha6 lub Hb6†, Hf6).

(Oczywiście nie 37... Wc7 z powodu 38. W×d4!,!W×c2 39. Hg8†, Hf7 40, We4†, Kf6 41. Hd8†, Kg6 42. Wg4†, Kh6 43. Wh4†, Wh5 44. f4! i t. d.)

Uwagi E. Grünfelda specjalnie dla Świata Szachowego.

WIADOMOŚCI.

Warszawa. Turniej graczy drugiej kategorji zakończył się zwycięstwem Młynka 12½ p., który wyprzedził swego konkurenta o 1½ p. Drugim był Klepfisz 11 p, trzecim Margolin 10½ p., czwartym Pytkowicz 9½ p. Dalsze miejsca zajęli: Kipper 9 p., Freiman, Gliksberg i Markowicz po 8½ p., Tytor 8 p., Zahorski i Stückgold 6 p., Chojnowski i Izbicki po 4½ p., Perlmutter 3 p. i Dekelbaum 1½ p.

W trzeciej kategorji na pierwsze miejsce wyszedł Freudberg.

Warszawa. W październiku roku ubiegłego zostało zorganizowane w Szkole Podchorążych Sanitarnych koło szachowe. Urządzono turniej, w którym wzięło udział 27 zawodników. Mistrzostwo szkoły na rok 1931/32 zdobył podchor. Bober St. drugie podchor. Mazur, trzecie Pogumirski.

Stanisławów. Ukończono tu pierwszą kolejkę drużynowych rozgrywek szachowych. Pierwsze miejsce zajęła sekcja szachowa „Hacefira" 18½ p. Drugie miejsce przypadło sekcji szachowej „Admira" 17½ p. Dalsze miejsca zajęły: „I-szy Stanisławowski Klub Szachowy" 14 p. i sekcja szachowa „Makkabi" 10 p.

Jarosław. Zakończył się tu turniej o mistrzostwo II Gimnazjum z następującym rezultatem 1. Szymański 12½ p. 2. Wachner 10½ p. 3—4 Wroński i Kranberg 10 p. 5. Katz 9½ p. 6. Piekarski 9 p. 7. Gronowicz 8 p. 8 Dogilewski 7½ p. Dalsze miejsca zajęli: Klepner i Kudler 6 p., Weber Br. 5 p., Gondek i Wajdowicz 4 p., Brenner 2 i Kupfermann 1 p.

Koźmin. Odbyły się tu w lutym rewanżowe rozgrywki między Kołem Szach. Stow. Młodz. Polskiej w Koźminie, a klubem Giermek Zduny. Mecz zakończył się wynikiem remizowym, obie strony uzyskały po 16 punktów. Następny taki mecz jest projektowany na maj.

Anglja. Mecz Flohr — Sułtan Khan zakończył się nieznacznem zwycięstwem czeskiego mistrza w stosunku 3½ : 2½.

Londyn. Zakończył się tu mistrzowski turniej przy współudziale 12 zawodników. Zwycięstwo odniósł, jak było do przewidzenia, mistrz świata Dr. Alechin 9 p., nie przegrywając żadnej partji. Świetnie grał również młody Flohr, wychodząc na drugie miejsce. Dalsze dwie nagrody przypadły mistrzom młodego pokolenia, zdobyli je Sułtan Khan 7½ i Kashdan 7 p. Na dalszych miejscach uplasowali się Dr. Tartakower i Maroczy po 6 p., Koltanowski 5 p., Miss Menchik 4½ p., Barry i Thomas po 3½ p., Buerger 2½ p. i Winter 1½ p.

Koszyce. W małym turnieju świątecznym zwyciężył Opocensky 8 p. z 10, drugim był Fazekas 7½ p., dopiero na trzeciem miejscu znalazł się Lajos Steiner 7 p. Ostatnią nagrodę podzielili Hromadka i May 6½ p.

Wiedeń. Klub szachowy „Hietzing“ zorganizował mecz między Grünfeldem a młodym Eliskasesem; granych będzie 10 partji. Dotychczasowy wynik 2 : 2 świadczy dobrze o sile gry młodego mistrza.

† **D. Noteboom**. Holandja poniosła znowu ciężką stratę, zmarł bowiem świetnie zapowiadający się mistrz D. Noteboom, jeden z najmłodszych olimpijczyków. Pomimo młodego wieku, zmarł bowiem w 21 roku życia, wykazał się On całym szeregiem dobrych wyników, zarówno w Olimpjadach w Hamburgu i Pradze, jak również w turniejach w Brnie i Hastings, oraz w meczach, jak np. z Landauem. Jedną partję podajemy w niniejszym numerze.

Bibljografja.

C. Salvioli — G. Stalda. La partita d'oggi. I giuochi aperti nella partita moderna. Wydawnictwo L'Italia scacchstica. Florencja 1932. Cena 55 lirów.

Do najwybitniejszych teoretyków świata należał bezwątpienia, zmarły w roku zeszłym Carlo Salvioli. Już w r. 1888 wyszło klasyczne dzieło jego o grach końcowych p. t. „Trattato completo dei finali di partita,“ które zachowało swoje znaczenie do dnia dzisiejszego. W dziedzinie teorji debjutów zasłużoną powagą cieszyła się jego praca p. t. „L'ultima teoria e pratica del giuco degli scacchi“, która pojawiła się w roku 1914.

Jednakże teorja początków partji w ciągu ostatnich 20 lat zrobiła wielkie postępy. Powstała konieczność napisania nowego podręcznika, którypy stał na poziomie współczesnej wiedzy szachowej. Uwzględniając tę potrzebę, Salvioli opracował „La partita d'oggi“ („Współczesna partja szachowa“), która zawiera najnowsze warjanty turniejowe. Pierwsze 4 tomy (I „La difesa indiana“, II „La difesa Alekhine e la altre difese del nero in risposta a 1. e2—e4“, III „I giuochi irregolari“, IV „L'aperture del pedone di donna“ wyszły z druku w ciągu ostatnich kilku lat.

Po śmierci wielkiego włoskiego teoretyka uczeń jego G. Stalda uporządkował i wydał ostatni (piąty) tom tego monumentalnego dzieła.

Ostatni tom „La partita d'oggi“, stanowiący zupełnie samodzielną całość, obejmuje wyłącznie partje otwartą, t. j. takie, w których białe w pierwszem posunięciu grają 1. e2—e4, a czarne odpowiadają 1... e7 — e5. Ogromny materjał został podzielony na 16 rozdziałów. Zgodnie ze współczesną praktyką turniejową, najwięcej miejsca autor poświęca grze hiszpańskiej, która jest prezentowana aż 61 (!) partjami. Książka jest ułożona według następującego schematu: każdy rozdział rozpoczynają uwagi natury ogólnej, potem podane są tabele, zawierające warjanty zasadnicze, później następują

partje charakterystyczne dla każdego poszczególnego debjutu. Otóż partje te, starannie wybrane z ostatnich turniejów, opatrzone zostały wielce pouczającemi komentarzami, przyczem specjalny nacisk został położony na wszechstronne oświetlenie początkowego stadjum partji.

Książka posiada wysoką wartość dydaktyczną i śmiało polecić ją można tym, którzy chcą się zapoznać z najnowszym stanem teorji gry szachowej.

Piszący niniejsze słowa, udając się na turniej międzynarodowy, w celach informacyjnych zwykle zabiera ze sobą książki Salvioli'ego.

A. C. White: Problem by my friends, wydawnictwo G. Hume, L. Jokisch, str. 251. Do tradycyjnych podarunków świątecznych należą od szeregu lat książki wydawane przez słynnego mecenasa szachowego A. C. White'a. Ten tomik nosi jednakże odmienny nieco charakter. O ile dawniej książki amerykańskiego miłośnika kompozycji zajmowały się rozmaitemi zagadnieniami z dziedziny problemistyki, o tyle ten tomik nosi charakter masowej manifestacji całej bez wyjątku kompozycji ku uczczeniu 50-lecia popularnego mecenasa. Zebrano w tym tomiku około 200 zadań poświęconych White'owi. Ten charakter dzieła sprawił, że trudno jest dyskutować o logicznej budowie i metodzie; wiele świetnych zadań i sporo słabszych odnajdziemy w tym zbiorze.

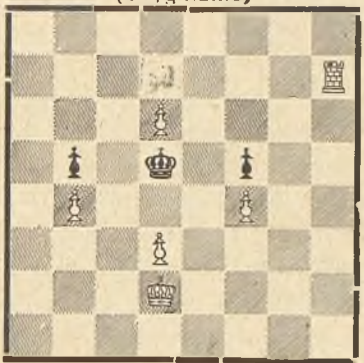
Całość jest jednakże bardzo charakterystycznym dokumentem historycznym, który najdobitniej oświetla znaczenie i pracę White'a, który od dwudziestu paru lat wzbogaca literaturę szeregiem pierwszorzędnych dzieł.

Die Schwalbe Nr. 50. Jubileuszowy numer pisma, poświęconego wyłącznie problemistyce wybija się na czoło tego rodzaju publikacji. Redaktor Dr. Birgfeld może z dumą spojrzeć na zgórą czteroletnią pracę, ukoronowaną tem jubileuszowem wydawnictwem. Z pośród artykułów zwracamy uwagę na essay Ellermana o temacie „Dobbs'a", oraz Cofmana o obronie Schiffmanna w trzychodówce. Oprócz zadań, rozwiązań i wiadomości mamy szeroko motywowane roztrzygnięcie konkursu tematowego przez Umnowa, z trzydziestoma kilkoma kompozycjami.

Il. Problema. Również należałoby wspomnieć o drugiem również ściśle zadaniowym miesięczniku, wydawanym przez włoskiego mistrza kompozycji G Cristoffanini'ego. Odznacza się ten perjodyk przedewszystkiem stroną graficzną, czem wyróżnia się dodatnio z pośród pism i publikacji szachowych. Liczne konkursy zadaniowe i rozwiązaniowe, naprawdę fachowe artykuły, osobny kącik dla początkujących, wiadomości o konkursach zadaniowych są treścią każdego numeru. Szkoda tylko, że właściwie poza dwuchodówką, wszystkie inne rodzaje kompozycji znajdują niewiele miejsca. Wydawnictwo to należy polecić polskim kompozytorom jak najgoręcej.

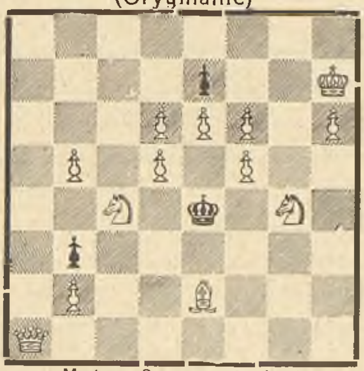
DZIAŁ ZADAŃ
pod redakcją M. WRÓBLA.

592. S. Limbach
Lwów
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

593. Th. C. Henriksen
Norwegja
(Oryginalne)



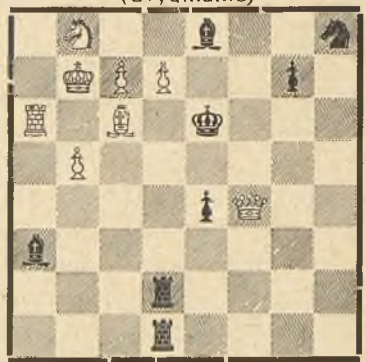
Mat w 3. posunięciach

594. A. Ellerman
Argentyna
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

595. Bracia May
Włochy
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach.

596. Dr. F. Seidemann
Czechosłowacja
(Oryginalne)



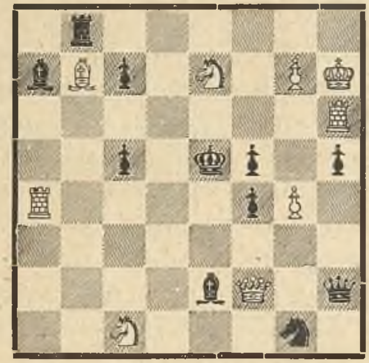
Mat w 2. posunięciach

597. E. Arłamowski
Bochnia
(Oryginalne)



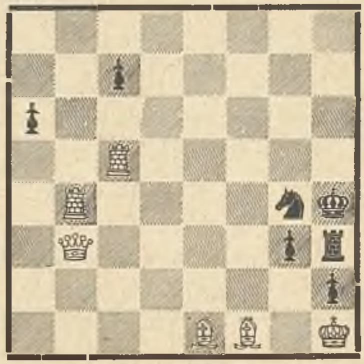
Mat w 2. posunięciach

598. W. Grzankowski
Chełmża
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach.

599. Z. Milli
Pośw. mjr. Żuk-Rybickiemu.
(Oryginalne)



Samomat w 4. posunięciach.

600. M. Wróbel
V n. Bristol Times M. 1931/I.



Mat w 2 posunięciach

601. E. Arłamowski
III nagr. Fodor Vorlag 1930/31.



Mat w 2 posunięciach

602. S. Limbach
II. Problema 1931.



Mat w 2 posunięciach

603. K. A. L. Kubbel
I n. Pol. Zadaniowiec 1929/31.



Samomat w 2 posunięciach.

604. M. Wróbel
II-III n. Polski Zadan. 1929/31.



Samomat w 2 posunięciach.

605. O. Votruba
II-III n. Polski Zadan. 1929/31.



Samomat w 2 posunięciach.

Rozstrzygnięcie konkursu

Polskiego Zadaniowca 1929/31 samomaty w 2 posunięciach. Sędzia S. Limbach ogłosił następujące rozstrzygnięcie:

I. K. A. L. Kubbel (Leningrad), II — III n. ex.-aequo M. Wróbel (Warszawa) i O. Votruba. Wzm. zaszcz.: 1. J. Toth (Budapeszt) 2. Brixi (Wiedeń) 3. R. Svoboda (Praga). Pochwały: 1. R. Swoboda (Praga), 2. J. Gottfried (Łódź), 3. N. Schächter (Młynowce), 4. O. Votruba.

Na konkurs nadesłano 43 zadań, w tem 27 z zagranicy.

Międzynarodowy turniej rozwiązaniowy

na rok 1932 urządza Anglja pod kierownictwem T. R. Dawsona, oraz D. S. Hall'a. Będzie on, sądząc ze zgłoszeń bardzo silnie obesłany. Tym razem stanie do walki i polska drużyna. Chcąc jednakże wystąpić w jaknajsilniejszym składzie „Świat Szachowy" i Warszawski Klub Problemistów, urządza mały treningowy turniej, przyczem zwycięzcy tego konkursu będą brani w rachubę przy ostatecznem zestawieniu drużyny. W konkursie naszym obowiązują warunki międzynarodowego turnieju z wyjątkiem punktu 1. i 8. Rozwiązania nadsyłać należy najpóźniej do 1 kwietnia z dopiskiem na kopercie „Konkurs rozwiązaniowy" na adres: L. Tuhan-Baranowski Warszawa, Piękna 62/4.

1.



mat w 3. posunięciach

2.



mat w 3. posunięciach

3.



mat w 3. posunięciach

4.



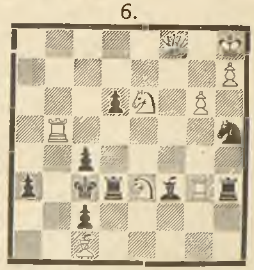
mat w 3. posunięciach

5.



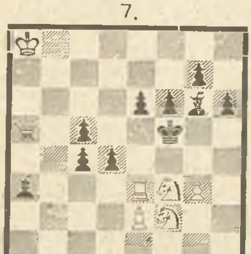
mat w 3. posunięciach

6.



mat w 3. posunięciach

7.



mat w 3 posunięciach

8.



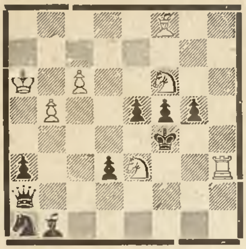
mat w 3. posunięciach

9.



mat w 2. posunięciach

10.



mat w 2. posunięciach

11.



mat w 2. posunięciach

12.



mat w 2. posunięciach

WARUNKI
międzynarodowego turnieju rozwiązaniowego.

1. Uprasza się o potwierdzenie odbioru zadań odwrotną pocztą pod adresem...; aby zyskać prawo uczestnictwa w turnieju.

2. W rozwiązaniach dwuchodówek podać wszystkie wstępne posunięcia, o ile zadanie posiada jedno, albo więcej rozwiązań. Ocena: 2 punkty za każde wstępne posunięcie.

3. Rozwiązaniach trzychodówek:

a) o ile zadanie posiada jedno tylko rozwiązanie należy podać wstęp, wraz ze wszystkiemi czarnemi obronami, zmuszającemi białe do obrania odmiennych 2 posunięć, oraz drugie posunięcia białych;

b) odmiennemi posunięciami białych są: posunięcia różnych figur, albo posunięcie jednej figury na różne pola, lub też zamiana piona na różne figury na tem samem polu. D ale w warjantach nie obowiązują. Ocena: 3 punkty za wstęp, 1 punkt za każdy odmienny warjant;

c) o ile zadanie posiada więcej niż jedno rozwiązanie podać tylko wszystkie posunięcia wstępne bez warjantów. Ocena 3 p. za każde rozwiązanie.

4. We wszystkich zadaniach:

a) o ile zadanie posiada rozwiązanie krótsze, niż jest to przewidziane, podać należy to rozwiązanie (ocena — jak normalne rozwiązanie) obok wszystkich innych rozwiązań we właściwej ilości posunięć;

b) o ile zadanie jest nierozwiązalne, rozwiązujący powinien zaznaczyć wyraźnie: nierozwiązalne. Dowód nie jest konieczny. Ocena: dwuchodówka 4 p., trzychodówka 6 p;

c) niezależnie od rozwiązania należy podać dowód niemożliwości powstania pozycji z normalnej partji, o ile zajdzie taki wypadek. Ocena 4 p.

5. Każde błędne rozwiązanie (oraz warjant w 3 chodówce), albo błędny dowód niemożliwości pozycji, albo nierozwiązalność karane będzie jednym punktem karnym. Natomiast żadne zadanie nie może być ocenione niżej niż na 0 punktów.

6. Uprasza się o podpisanie następującej deklaracji: Stwierdzam, iż załączone rozwiązania stanowią moją samodzielną pracę.

7. Uprasza się o zwrot arkusza wraz z rozwiązaniem, pod wskazanym adresem nie później niż dnia... Po wysłaniu arkusza żadne zmiany i poprawki nie będą brane w rachubę.

8. Arkusz z zadaniami może pozostać u rozwiązującego, lecz zadania podane są w ścisłej tajemnicy i wymagane jest przestrzeganie jej.

9. Uprasza się o czytelne pismo, oraz użycie notacji algebraicznej.

Uwaga. Adres i daty zostano podane zawodnikom po zgłoszeniu się.

IV międzynarodowy turniej zadaniowy „Świata Szachowego"

Rozstrzygnięcie w dziale trzychodówek za rok 1931.

Tegoroczny nasz konkurs trzychodówek należy uznać za najsłabszy z dotychczasowych turniejów. Kompozycje stały na przeciętnym poziomie. Nadesłano tylko 20 prac. I tak z Polski 5 zadań, z Czechosłowacji 6, z Holandji, Niemiec i Rosji po 2, oraz z Rumunji, Hiszpanji i Szwecji po 1. Następujące kompozycje wzięto pod uwagę, z których później wybrano tegorocznych zwycięzców. Są to: 485, 501, 513, 514, 527, 533, 534, 563, 564, 580, 581, 582.

Z tych odpadły później nastąpujące zadanie:

527 z powodu uboczności

564 nierozwiązalne po 1... Ga6!!

581 z powodu antycypacji Dr. Z. Mach Der Schachfreund 1898 wzm. zaszcz. B : Kf2, Hc7, Wd1, Sh6 Cz : Ke4, Wa3, Ge2 P : c3, c4 d7, f5, f6, 3±

Nagrody i wzmianki zaszczytne przyznano w sposób następujący:

I nagrodę 50 Zł. p. otrzymał V. Marin Nr. 513

II „ 40 Zł. p. „ E. Plesnivy Nr. 563

III „ 20 Zł. p. „ E. Palkoska Nr. 533

Specjalna nagroda: Tuhan-Baranowski i Goldstein. Nr. 502

V. Marin

I nagroda (I. Prize)



Mat w 3. posunięciach

E. Plesnivy

II nagroda (II Prize)



Mat w 3. posunięciach

Dr. E. Palkoska
IV nagroda (IV prize)



Mat w 3. posunięciach

Baranowski i Goldstein
Spec. nagroda (Spec. Prize)



Mat w 3. posunięciach

Wzmianki zaszczytne (hon. ment.) otrzymali:

1. Dr. F. Rduch Nr. 485
2. S. S. Lewmann Nr. 534
3. Limbach i Wójcik Nr. 514

I nagroda: V. Marin

Mistrzowsko wykonany temat opozycji gońca i wieży, zakończony czystym matem. Bardzo ekonomiczna konstrukcja sprawiła, że chociaż sam pomysł jest mało oryginalny, jadnakże to zadanie otrzymuje najwyższe odznaczenie.

II nagroda: E. Plesnivy

Dwukrotne sprowadzenie figury (Ablenkung) przez bicie na d4 raz wieżą i raz gońcem stanowi ośrodek pomysłu. Bardzo ciekawy warjant Wc6 wskazuje na wykorzystanie wszelkich możliwości jakie tkwiły w pozycji. Wstęp raczej słaby, konstrukcja zadowalająca.

III nagroda: Dr. E. Palkoska

Typowe strategiczne zadanie, polegające na przesłonięciu linji c3—g7. W następstwie biały uwalnia czarnego gońca, który dzięki zajęciu linji został unieszkodliwiony. Wstęp raczej słaby, konstrukcja na wysokim pozomie.

Specjalna nagroda: Tuhan-Baranowki i Goldstein.

Bardzo lekka i miła kompozycja bez białych pionów. Treścią tej kompozycji jest dwukrotne związanie czarnych pionów, raz piona c4 drugi raz piona f5

1. Wzmianka zaszczytna. Dr. F. Rduch B : Kf6, Wc2, d4 Gg3 g6, Se2, Pa2, c4, Cz : Ke3, Wc3, Pa3, b4, g4, g5.

Typowa czeska kompozycja o efektowym wstępie, oparta na „tempie" (zugzwang). Trzy czyste ekonomiczne maty, świetny oraz układ braku głębszej ideji wskazują rękę mistrza.

2. Wzmianka zaszczytna: S. S. Lewmann B : Kh8, Wc4, Gc8, e7, Sd8, P : c3, f6, h5, h7, Cz : Ke8, Wb3, f2, Ga4, e1, P : b5, c5, d6, e3. f4,

Również strategiczna kompozycja utrzymana w starym stylu, operująca blokowaniem pól, które unieszkodliwiają własne figury. Konstrukcja pozostawia wiele do życzenia.

3. Wzmianka zaszczytna: Limbach i Wójcik B : Kf4, Hb4, Gf7. Sd4, Pa3, a5, d6, e2, Cz : Kd5, We6, e8, Sb7, Pb3, f5

Trzykrotne wiązanie wieży e6—oto główny motyw tej kompozycji. Ta jednolitość sprawiła iż pomimo słabego wstępu, oraz obecności pionów na a3 i a5 zadanie to otrzymało wyróżnienie.

Sędziowie: D. Przepiórka i M. Wróbel.

KONKURSY.

Red. „Chwila" rozpisuje swój I-szy międzynarodowy konkurs na dwuchodówki.

Zadania pod godłem, w 2 egzemplarzach, na djagramach przesyłać należy do 15 lipca na adres redakcji: Lwów, Podwale 3.

Nagrody: I—50 zł., II—30 zł., III—20 zł. Poza tem 15 zł, za najlepsze wyróżnione polskie zadanie, oraz 10 zł. za najlepszą dwóchodówkę debjutanta. Każdy z zawodników otrzyma rozstrzygnięcie turnieju.

Sędziowie: D. Przepiórka i M. Wróbel.

Die Red. „Chwila" (Schachrubrik) Lwów, Podwale 3, schreibt hiermit ihr erstes internationales Zweizügerturnier aus. Einsendungen bis 15. Juli mit Motto, in 2 Exemplaren auf Diagramm, 3. Preise: I—50, II—30, III—20 Zloty nebst ehrende Erwähungen, Der Bericht geht jedem Teilnehmer zu.

Preisrichter: D. Przepiórka und M. Wróbel.

V Międzynarodowy Konkurs Zadaniowy „ŚWIATA SZACHOWEGO".

Redakcja „Świata Szachowego" ogłasza roczny międzynarodowy konkurs zadaniowy na 2 i 3 chodówki, umieszczone w tem piśmie w roku 1932. Nagrody za 3 chodówki: 50, 40 i 25 złotych, za dwuchodówki: 30, 20 i 15 złotych, oraz dwie specjalne nagrody 20 i 15 zł. za dwa najlepsze zadania polskich kompozytorów Sędziowie: D. Przepiórka i M. Wróbel.

Die Redaktion der Zeitschrift „Świat Szachowy" schreibt hiermit ein internationales Turnier für 2 und 3 zügige Aufgaben aus, welche in dieser Zeitchrift im Jahre 1932 publiziert werden. Preise für Dreizüger 50, 40, 25 Zloty, für Zweizüger 30, 20, 15 Zloty. Preisrichter D. Przepiórka imd M Wróbel.

La redaction du „Świat Szachowy" organise un concours international pour problémes en 2. et 3. coups, publiés dans cette revue dans le courant de 1932. Les prix pour le 3, c. 50, 40, 25 zloty; pour le 2. c. 30, 20, 15 Zloty. Juges: D. Przepiórka et M. Wróbel.

The original three and two movers published in the year 1932 in the „Świat Szachowy" are considered as tourney problems. Prizes in the three move section 50, 40 an 25 zloty, in the two move section 30, 20 and 15 zloty. Judges: D. Przepiórka and M. Wróbel.

Nasz stały konkurs rozwiązaniowy.

Podobnie jak w roku ubiegłym przypominamy o naszym konkursie rozwiązaniowym, który jest przeprowadzany na następujących warunkach. Aby dać możność i słabszym zawodnikom zdobycia nagrody konkurs nasz odbywa się systemem drabinkowym. Co kwartał najlepszy zawodnik otrzymuje nagrodę, poczem automatycznie traci punkty.

Za każde rozwiązanie uzyskuje się taką ilość punktów, ile posunięć zawiera zadanie, więc w dwuchodówce 2 p. i t. d.

Duale nie będą zaliczone. Zadania nierozwiązalne automatycznie odpadają z konkursu. Obowiązuje 3 miesięczny termin, w czasie którym należy nadesłać rozwiązania. Obowiązuje pisanie rozwiązań każdego numeru na osobnych kartkach.

Nagrody książkowe.

Narodowy Konkurs Warsz. K. Probl.

Warszawskie Koło Problemistów ogłasza swój pierwszy konkurs narodowy, na dwuchodówki. Zadania oryginalne na djagramach w 2 egz. jeden z godłem, drugi w oddzielnej zamkniętej kopercie z nazwiskiem i adresem autora wewnątrz i obranem godłem na kopercie. Zadania nadsyłać należy pod adresem: A. Goldstein, Warszawa, Złota 44, do dnia 15 maja. Nagrody książkowe. Sędziowie: L. Tuhan-Baranowski i M. Wróbel. Rozstrzygnięcie konkursu w lipcu.

MARJAN WRÓBEL

Półzwiązanie z uwolnieniem czarnej figury w macie.
(Half-pin with unpin by White's mating move).

W nowoczesnej kompozycji dwuchodówek bardzo modny jest tak zwany mat Goetharta, polegający na tem, że czarny przesłania linję swej związanej figury, którą biały matując uwalnia; wskutek zajęcia linji uwolniona figura nie może obronić mata.

Temat ten, nie jest nowy, ale łącząc go w pozycję półzwiązania uzyskujemy, nowe momenty strategiczne, tem bardziej, że staramy się o ile możności zatrzymać wszelkie właściwości półzwiązania.

Pierwszym etapem na drodze do uzyskania pełnej idei jest formowanie „Goetharta' przez szachowanie białego króla; jest to linja najmniejszego oporu.

Do tej grupy zaliczymy chronologicznie pierwsze zadanie Mansfielda (Nr. 1). Po wstępie 1. Wg5, który oddaje królowi wolne pole, co należy do rzadkości, następuje Goethart: Ge6† 2. Sf5 mat. Pozycja półzwiązania jest niezupełną, gdyż tylko wieża jest wiązana. Właściwie mamy tu jeszcze jeden tylko ciekawy mat z blokowaniem po Gc6 2. Sb5 mat.

Motyw ten rozwinął S. Hertmann (Nr. 2), przedstawiając go w formie mata zamiennego, w przed-grze na Gd5† nastąpi Sd5 mat ze związaniem wieży. Po wstępie 1. Gd3 mamy szachującego Goetharta Gd5† 2. Sc6 mat. Również i tu pozycja półzwiązania jest niezupełna.'

Natomiast sporo momentów strategicznych wprowadził Weenink w (Nr. 3). Poraz pierwszy w tym typie mamy pełne półzwiązanie. Wstęp 1. d7 pozwala na dwa szachy białemu królowi, przyczem jeden jest szachującym Goethartem: e4† 2. Ge5 mat. Po e×d4† 2. f4 mat, zaś po Hc2 2. Sf4 mat, oraz Hf3† 2. G×f3 mat, i Hg4† 2. fg4 mat, tworzą gry półzwiązania. Dopełniają całości dwa blokowania na d6, które stawiają tą kompozycję na czele zadań tego typu.

O wiele trudniejszy do przeprowadzenia jest Goethart bez szachowania, gdyż wtedy wprowadzić się musi dodatkowe motywy strategiczne: przykładami na ten rodzaj są wszystkie prawie następne kompozycje.

Zadanie (Nr. 4 M. Wróbel) przedstawia grę związanych lekkich figur skoczka i gońca. Po wstępie 1. Ge2 następuje główny warjant Sf4 2. Ge5 mat, występujący w połączeniu z samozwiązaniem S×c3 2. He5 mat. Na Sf6† 2. G×f6 mat występuje gra półzwiązania, zresztą niezupełnego, gdyż brak jest wiązania Sd5. Zadanie to jest jednolite dzięki czterem grom skoczka na b4, c3, f4, f6.

Dalszym krokiem w kierunku wzbogacenia tematu jest zadanie Umnowa, który z pozycji półzwiązania wydobywa dwa maty Goetharta. Należy zwrócić uwagę, że jest to jedno z bardzo nielicznych zadań,

mające półzwiązanie na przekątnej, wzbogacone jeszcze motywem bicia w przelocie. Wstęp 1. d4 oddaje królowi pole b6, przyczem gra piona e4 stwarza ideę: e3 2. Sd5 mat, oraz e×d3 (e. p.) 2. Se4 mat. To strategiczne wzorowo przeprowadzone zadanie ma tę ujemną cechę, że pozycja półzwiązaniowa jest nieczynna, biorąc rzecz objektywnie Gh1 jest zupełnie zbyteczny.

Zbliżamy się wreszcie do tego typu zadań, które należy uważać za syntezę z punktu widzenia realizacji pełnej idei; będą to prace, które postawiły sobie za cel wydobycie dwu Goethartów, posługując się wzajemną przesłoną obu półzwiązanych figur. Rozpatrując podobne możliwości teorytycznie, dojdziemy do przekonania, że są dopuszczalne tylko dwie baterje: wieża i goniec, oraz pion i goniec, przyczem pion musi stać na 7 linji.

Zadań takich jest stosunkowo niewiele; klasycznym przykładem zupełnego wyzyskanie pomysłu może być zadanie Hannemanna (Nr. 6). Mamy tu w grze głównej wzajemną przesłonę na polu c5 (Grimshaw). Po wstępie 1. W×a3 następuje gra główna: Wc5 2. Sc6 mat!! oraz Gc5 2. Sd6 mat!! w połączeniu z półzwiązaniem: Ga3† 2. Sa3 mat, oraz Wc4 2. Sc7 mat. Pełne półzwiązania!

Na podobnym pomyśle oparta jest następna praca (M. Wróbel) B. Kh6, He5 Wc3, f8 Ga5, g6 Sd7, d8 P: f6, f7 g7 Cz. Kc8 Hb4, Wb8, c6 Gb7, c5 Sa6, a7 P : b5, d4) którą trzeba uznać za antycypację; charakterystyczne jest ustawienie białych skoczków, które wskazuje na stosunkowo niewielkie możliwości w przeprowadzeniu tematu. Tutaj punktem wzajemnej przesłony jest pole d6.

Bardzo jest ciekawe, że dotąd nikt nie pokusił się o przedstawienie pełnego Goetharta w drugiej jego możliwej formie to znaczy z pionem i gońcem na siódmej linji przynajmniej dotąd nie spotkałem się z realizacją tego motywu. Zadania Nr. 8, 9 i 10 przedstawiają właśnie ten motyw; nie obeszło się jednak bez dużych trudności technicznych, na które wskazują bardzo słabo pierwsze posunięcia.

Zadanie Nr. 6 pomimo trudnego tematu ma dużo gry. Po wstępie 1. W×b6 ciężar spoczywa na linji h3—c8. 'Grozi 2. ab8 S! Ge6 2. Sf7 mat! Goethart (bi-valve) e6 2. Scd7 mat! Wa7 2. b8H mat, Wc8 2, b×c8H mat. Słabością zadania jest natomiast niewyzyskanie półzwiązania; jako rekompensatę mamy wolne królewskie pole b8.

Zadanie (Nr. 8) ma również słaby pierwszy ruch 1. Wc4 grozi 2. Sa8 mat, przyczem występują tu dwa bi-valve Goetharty: Ge6 2. Sf7 mat! oraz e6† 2. Ge7 mat! Gra główna polega również na zamykaniu linji h3—c8. Ostatnia kompozycja jest najdojrzalsza; z wyjątkiem słabego ruchu wstępnego nie ma większych niedokładności. Należy zwrócić uwagę na charakterystyczną pozycję białych skoczków, taką samą jak w typie wieża—goniec. Po wstępie 1. Hd5 następuje Goethart: Gc6

2. Sd7 mat!, oraz c6 2. Sc7 mat! Prócz tego mamy jeszcze grę półzwiązania w warjantach Ga4† 2. S×a4 mat, oraz G∞2. Sa8 mat ze związaniem piona. Gdyby wreszcie warjant c×b6 był obroną, wtedy mielibyśmy pełne półzwiązanie z matem przez przesłonę Sc5 mat!

Reasumując nasze dotychczasowe rozważania nad matem Goetharta wywołanym z pozycji półzwiązania dojdziemy do następujących wyników:

1° półzwiązanie jest najdogodniejsze na linji prostej.

2° na przekątnej jest niemożliwe uzyskanie pełnego Goetharta, stworzonego przez wzajemną przesłonę obu figur.

3° chcąc uzyskać pełnego Goetharta musimy króla oddalić o jedno pole. Przyczem są tylko możliwe 2 następujące pozycje: król czarny, wieża czarna, goniec czarny, wieża, lub hetman biały, oraz król, pion, goniec, wieża biała, a co najważniejsze pozycje: król, goniec, wieża oraz król, goniec, pion są niemożliwe do przeprowadzenia.

(Il Problema XI. 1931 r.).

1. C. Mansfield
Hampshire Post 1914



1. Wg5!

2. S. Hertmann
1 n. Sahorski Glasnik 1927



1. Gd3

3. H. Weenink
Hamb. Corr. 1931



1. d7!

4. M. Wróbel
V. Szachmaty 1928



1. Ge2

5 E. J. Umnow
1 n Szachmaty 1930



1. d4

6. K. Hannemannn
Ajedrez Argentino 1926



1. Wa3

7. M. Wróbel
II. Problema 1931



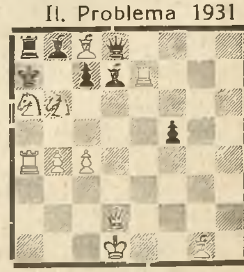
1. Wb6

8. M. Wróbel
II. Problema 1931



1. Wc4

9. M. Wróbel
II. Problema 1931



1. Hd5

M a t w 2 p o s u n i ę c i a c h